BeM
XXD
262

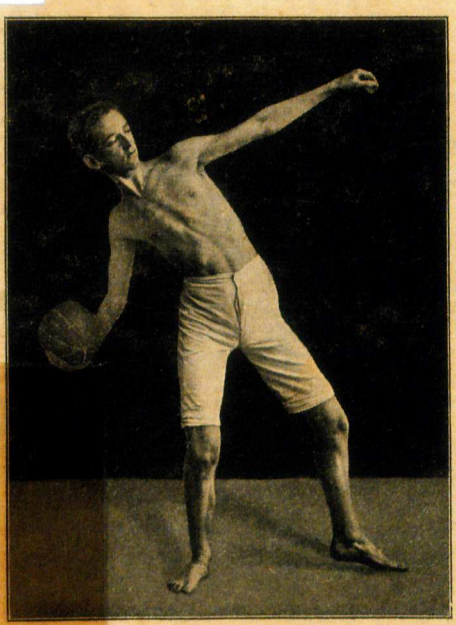
Paul Geisbühler 1915

...rische Vereinigung für Jugendspiel
und Wandern

II.

J. Steinemann

...zball Schleuderball Faustball



Bern — Verlag von A. Francke — 1913

BLS

UNIVERSITÄT BERN
Institut für Leibeserziehung
und Sport
Neubrückstrasse 10
3012 BERN

Von **J. Steinemann**
Gymnasial-Turnlehrer in Bern

ist im Verlag von **A. Francke** in **Bern** ferner erschienen:

Das Schlagballspiel ohne Einschenker

Eine Anleitung für Lehrer und Schule

(Schweiz. Vereinigung für Jugendspiel und Wandern, I. Bändchen)
Preis 40 Cts. (35 Pfg.); Partiepreis bei 12 Exemplaren 35 Cts. (30 Pfg.)

Das Büchlein eröffnet eine Reihe von Arbeiten der Schweiz. Vereinigung für Jugendspiel und Wandern, durch die volkstümlichen Uebungen und Wettspielen weite Verbreitung geschaffen werden will. Das Büchlein ist für diesen Zweck trefflich redigiert. Es enthält nicht nur den klaren Aufbau des Spiels, wohl erläutert durch bestimmte Regeln und Hervorhebung der Taktik für Angreifer und Verteidiger, sondern beschreibt auch vorbereitende Spiele für den Schlagball, wie Jägerball als Einzel- und Parteikampfspiel. Es enthält ferner methodische Winke für die erstmalige Durchführung und eine besondere Anleitung für den Schiedsrichter. Für Schüler auf den obern Stufen kann der „Schlagball" als ernstes Parteikampfspiel in ebenso vortrefflicher Weise dienen wie der „Fussball". Wir empfehlen das Büchlein allen Freunden wohlgeordneten Spielbetriebes bestens.
Amtl. Schulblatt des Kts. St. Gallen.

Es ist Herrn Steinemann gelungen, für alle Schwierigkeiten, die sich bei der Neueinführung des Spieles zeigen, vortrefflichen Rat zu schaffen, sodass mit Hilfe der Anleitung jeder Lehrer imstande ist, das Spiel sogar jüngere Schüler zu lehren. Wenn dann erst noch die Winke über die Fertigkeiten und die Kampfweise des Spieles beherzigt werden, muss sich ein Spiel entwickeln, das in mancher Beziehung dem Fussball nicht nachsteht. Neue Sportwoche, Berlin.

Es ist das erste Bändchen einer Folge von Arbeiten, die die „Schweizer. Vereinigung für Jugendspiel und Wandern" herausgeben will, um die Teilnahme an körperlichen Uebungen und Rasenspielen zu fördern. Im Interesse unserer Jugenderziehung ist dieser Schritt aufrichtig zu begrüssen, der wohl seinen Teil zur Förderung des Volkswohles beitragen wird. Dieses erste Büchlein über Schlagball wird gewiss seine Freunde finden. Allgem. Sportzeitung, Wien.

934

Schweizerische Vereinigung für Jugendspiel
und Wandern

Kleine Schriften zur Verbreitung von Wettspielen
und volkstümlichen Übungen

II. Bändchen

Grenzball Schleuderball Faustball

Eine Anleitung für Lehrer und Schüler

Bearbeitet von
J. Steinemann
Gymn.-Turnlehrer

UNIVERSITÄT BERN
Institut für Leibeserziehung
und Sport
Neubrückstrasse 10
3012 BERN

REM
XXD
262

Bern — Verlag von A. Francke — 1913

Inhaltsverzeichnis.

Seite

A. Grenzball 3
Spielgedanke und Spielarten 3
a) Grenzball mit dem grossen Wurfball 4
I. Spielfeld und Spielgeräte 4
II. Die Fertigkeiten (Technik) des Spiels . 5
III. Die Kampfweise (Taktik) des Spiels . . 7
IV. Ein Spielgang 8
V. Die Spieler 10
VI. Wettspiele, Schiedsrichter, Eröffnung des Spiels, Entscheidung 11
VII. Die Spielregeln 13
b) Grenzball mit dem kleinen Wurfball 15
c) Schleuderball 16
B. Faustball 17
I. Spielgedanke und Grundlagen des Spiels . 17
II. Das Spielfeld 18
III. Die Spielgeräte 20
IV. Die Fertigkeiten (Technik) des Spiels . . 21
V. Die Kampfweise (Taktik) des Spiels . . . 24
VI. Erleichterungen und Schwierigkeitsstufen . 28
VII. Die Spieler; Spieldauer 29
VIII. Die Spielregeln 30
IX. Entscheidung des Sieges 34
X. Schiedsrichter, Buchführung 35

A. Grenzball.

Spielgedanke und Spielarten.

Der Spielgedanke ist dem Kriegsleben entnommen: Es gilt, die eigene Landesgrenze zu verteidigen und die feindliche zu erobern. Der Spielplatz ist neutrales Gebiet. Als Waffe dient ein Ball.

Von diesem Gedanken ausgehend, hat sich eine ganze Reihe von Grenzballspielen entwickelt, die je nach der Art des Balls und seiner Beförderung und nach der Darstellung der Grenze verschieden sind.

Verwendet man den gefüllten grossen oder kleinen Wurfball, so bezeichnet man das Spiel kurzweg als *Grenzball*. Hat der grosse Ball eine Vorrichtung zum Schleudern, so heisst das Spiel *Schleuderball*. Wird der Ball mit dem Fuss oder mit der Hand befördert, nennt sich das Spiel *Fussball* bezw. *Handball*, und benützt man dazu ein besonderes Gerät, den Hockey-Stab, so haben wir *Hockey* oder *Treibball*. Als Grenze im weitesten Sinn gilt die ganze Schmalseite des Spiel-

feldes. In besondern Fällen wird nur ein Teil der Schmalseite als Tor bezeichnet, und beim *Korbball* beschränkt man sich auf eine noch kleinere Fläche, die obere Öffnung eines Korbes.

Alle Grenzballspiele bieten den grossen Vorteil, dass der Gang des Spiels, sowie Sieg und Niederlage nicht nur vom Spieler selbst, sondern auch vom Zuschauer sehr leicht überblickt werden können. Sie eignen sich daher zu Schauzwecken viel besser als alle andern.

a) Grenzball mit dem grossen Wurfball.

I. Spielfeld und Spielgeräte.

Das Spielfeld ist ein längliches Rechteck, im Notfall die Landstrasse. Je schwerer der Ball und je schwächer die Spieler sind, desto kürzer darf der Spielplatz sein. Seine Länge sollte etwa 50 bis 80 m, die Breite mindestens 6—8 m betragen. Für Wettspiele mit fünf Spielern auf jeder Seite nehme man 12 m Breite bei 80 m Länge. Die vier Ecken und die Mitte der Langseiten werden durch ein Fähnchen bezeichnet. In halber Wurfweite — bei Wettspielen 10 m — von der Mittellinie entfernt, wird auf jeder Seite gleichlaufend mit der Schmalseite eine Anwurflinie gezogen oder

auf den Seiten durch Fähnchen angedeutet. Als Grenze gilt die ganze Schmalseite jeder Spielplatzhälfte.

Als *Spielgerät* dient der mit Haar oder Werg gefüllte Wurfball. Er soll einen Durchmesser von 20—23 cm und ein Gewicht von 1—1½ kg haben. Als Überzug wähle man starkes Leder; weiches Leder oder Segeltuch nutzen sich zu rasch ab. Für das Fangen ist es angenehmer, wenn der Ball nicht zu hart gefüllt ist..

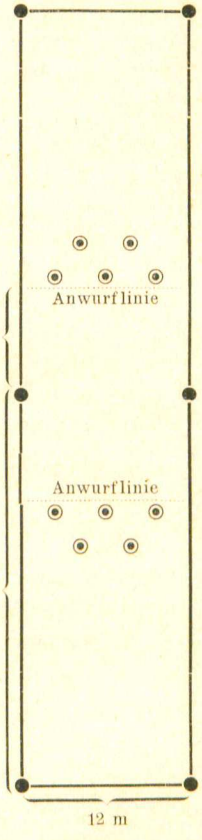


Fig. 1. Grenzball

II. Die Fertigkeiten (Technik) des Spiels.

1. *Das Werfen.* Zum Wurf rechts wird das linke Bein vorgestellt. Der Ball wird von der Hand gegen den Unterarm gedrückt. (Vgl. das Titelbild.) Zum Ausholen schwingt der Arm schräg rückwärts tief. Der Wurf gleicht dem Schleuder-

wurf, d. h. der nur wenig gebeugte Arm schwingt aus der Rückhalte schräg aufwärts und gibt den Ball ab, wenn er im rechten Winkel zur Wurfrichtung steht. Der Schwung muss durch eine energische Drehung des Körpers, verbunden mit Sprung aufs rechte Bein, verstärkt werden.

2. *Das Fangen* des grossen Balles erfordert einige Vorsicht. Am besten wird er von beiden Händen leicht gefasst. Die Arme werden dabei jedoch nicht starr vorgehalten, sie beugen sich vielmehr rasch und der Ball fliegt weiter gegen den Körper. Die Kunst besteht nun darin, dem Ball so weit entgegenzugehen, dass er einem bei leicht gebeugten Knieen auf die Oberschenkel aufschlägt. Ein Auffangen mit dem Unterleib oder der Brust ist meist recht schmerzhaft.

3. *Das Aufhalten des Balls* in irgendeiner Weise muss verwendet werden, wenn es nicht gelingt, den Ball zu fangen. Fliegt er sehr hoch daher, so springt man auf und versucht, seinen Schwung zu brechen; nach links oder rechts wirft man sich ihm rasch entgegen und hält ihn mit Armen oder Beinen auf; dem daherrollenden Ball stellt man den Fuss entgegen. Jede Bewegung, die geeignet ist, den Ball aufzuhalten, ist gut.

4. *Die drei Sprunglaufschritte* mit nachfolgendem Werfen (vergl. Regel 4) sollen so lang als möglich sein. Doch darf ihnen kein Halten in der Bewegung folgen, der Wurf sollte sofort anschliessen. Beim Wurf rechts beginnt man mit Sprunglauf rechts. Der dritte Schritt führt aufs rechte Bein, dann folgt noch ein Ausfall links zum Wurf rechts.

III. Die Kampfweise (Taktik) des Spiels.

Jede Partei muss danach trachten, den Kampf in die gegnerische Spielfeldhälfte hinüberzutragen, um von dort die feindliche Grenze zu gewinnen. In der eigenen Spielfeldhälfte gilt es, sich hartnäckig und unverdrossen zu verteidigen. Das beste Kampfmittel sind recht weite und hohe Würfe. Niedere Bälle oder gar „Roller" sollen verpönt sein. Man wirft immer dorthin, wo keine Gegner stehen, also über die Köpfe hinweg oder in die Lücken hinein. Man lässt dem Gegner keine Zeit, sich neu zu ordnen, seine Reihen zu schliessen usw., sondern sucht ihn stets zu überraschen und seine Schwächen auszunützen.

Jedem Spieler gibt man seinen bestimmten Platz. Bei fünf Spielern stehen drei in vorderer und zwei in hinterer Linie. Das „Abstehlen" des

Balles ist unstatthaft; einen Ball, der über die vordere Linie hinwegfliegt, überlässt man ruhig der hintern Linie.

IV. Ein Spielgang.

Das Spiel wird von Blau eröffnet. Der Führer wirft den Ball in die Lücke zwischen Führer und Flügelmann rechts von Rot. Der Flügelmann, ein guter Fänger, fasst den Ball direkt aus der Luft. Blau weiss aber, dass er nicht gut wirft und rückt einige Schritte vor. Der Flügelmann von Rot macht seine drei Sprunglaufschritte und wirft den Ball gegen Blau. Er entrollt aber seiner Hand und geht wenige Schritte vor ihm über die Seitengrenze. Der Flügelmann links von Blau als der nächste springt herzu, hebt den Ball auf und geht bis zu dem Punkte, wo der Ball die Seitenlinie überflog. Rot, vom Missgeschick ihres Spielers überrascht, weicht nur langsam zurück. Da wirft der Flügelmann von Blau so fest, dass der Ball über die Köpfe der beiden Linien von Rot wegfliegt und dahinter am Boden hinrollt. Nun ist Rot auf die Verteidigung angewiesen. Ein Spieler seiner hintern Linie hebt den Ball auf und wirft von der Stelle aus. Der Führer von Blau sucht den Ball zu fassen, er kann aber bloss durch

Hochstrecken der Hände den Schwung etwas brechen und der Ball fliegt rückwärts über ihn hinweg, jedoch nicht zu Boden, sondern einem aufmerksamen Hinterspieler bequem in die Hände. Drei Schritte, und der Ball fliegt gegen den Flügelmann links von Rot. Dieser fasst ganz gut, macht ebenfalls seine drei Schritte und wirft, aber o weh! der Ball entgleitet seiner Hand zu früh und fällt nur wenige Schritte vor ihm zu Boden. Ein Vorderspieler von Blau packt den Ball; schon wirft er ihn über die Grenze, aber der Führer von Rot fasst den Ball hinter derselben direkt aus der Luft und mit seinen drei Sprunglaufschritten gelangt er sogar wieder einen Schritt über die Grenze hinein ins Spielfeld. Sein Wurf trägt aber nicht sehr weit; ein Vorderspieler von Blau fängt ihn direkt und kommt mit seinen drei Schritten schon gefährlich nah zur Grenze. Rot macht sich bereit, den Ball hinter der Grenze wieder aufzufangen; aber der Spieler von Blau tut nur, als ob er ihn möglichst weit werfen wollte und stösst ihn dann mit scharfem Schwung knapp über die Grenze auf feindlichen Boden. Blau hat einmal gewonnen. Im zweiten Spielgang stellen sich die Mannschaften wieder in der Mitte auf.

V. Die Spieler.

1. *Die Bildung der Parteien.* Vorausgesetzt ist eine Spielabteilung von 30 Schülern. Der Lehrer bezeichnet zunächst zwei Führer. Durch das Los (Aufwerfen einer Münze oder irgend ein ähnliches Verfahren)[1] wird bestimmt, welcher von beiden Führern zuerst neue Spieler zu sich wählen darf. Ist dies geschehen, so rufen die Führer abwechselnd die ihnen passenden Spieler zu sich.

Beim Grenzball gehören zu einer Partei mindestens zwei und höchstens acht Spieler. Je nach der Breite des ganzen Spielplatzes wird der Lehrer die Anzahl der Spielfelder und danach die Stärke der Parteien bestimmen. Je kleiner die Partei ist, desto mehr kommt der Einzelne zum Arbeiten, und da das Spiel sich besonders für kühle Tage eignet, ist es vorteilhafter, viele Parteien zu bilden. Bei

[1] Das einfachste und bequemste Verfahren nennen wir „Gerade und Ungerade". Der erste Führer fragt den zweiten: Gerade oder Ungerade? Der zweite antwortet z. B.: Gerade. Nun führen beide die rechte Hand auf den Rücken und nehmen sie dann miteinander wieder hervor, indem jeder eine von ihm gewählte Anzahl von Fingern emporstreckt. Der erste Führer habe z. B. fünf, der zweite drei Finger emporgestreckt. Die beiden Zahlen werden addiert, ergibt acht, also eine gerade Zahl. So hat der zweite Führer gewonnen und beginnt mit Wählen.

30 Schülern empfiehlt es sich, 6 Parteien zu 5 Spielern zu bilden, von denen je zwei Parteien gegeneinander spielen.

Die zwei erstgewählten Führer wählen noch je 4 Spieler zu sich und kommen aufs Spielfeld *A*. Unter den übriggebliebenen 20 Schülern werden wieder zwei Führer bestimmt, die wieder je 4 Spieler zu sich rufen und bei den letzten 10 Spielern wiederholt sich das Verfahren zum drittenmal. Die dritte und vierte Partei besetzen Spielfeld *B*, die fünfte und sechste Spielfeld *C*. Die so gewonnene Einteilung wird, kleine Verschiebungen abgerechnet, für mehrere Spielstunden beibehalten.

2. *Die Aufstellung der Spieler* richtet sich nach der Zahl der Spieler einer Partei, doch sollten grundsätzlich immer eine vordere und eine hintere Linie gebildet werden. Vgl. Fig. 1.

VI. Wettspiele, Schiedsrichter, Eröffnung des Spiels. Entscheidung.

Zu einem Wettspiel treten in der Regel auf jeder Seite fünf Spieler an. Stellt eine Partei nicht die volle Zahl, so ist die Gegenpartei nicht verpflichtet, Spieler auszuscheiden. Bei weniger als drei Mann ist eine Partei nicht wettspielfähig.

Wer beim Losen gewinnt, kann entweder die Spielfeldhälfte wählen oder hat den ersten Wurf (Anwurf).

Ein Wettspiel dauert zweimal 15 Minuten mit einer Pause von 5 Minuten. *Ein* Schiedsrichter genügt. Er stellt sich am besten auf einer Seitenlinie zwischen beiden Parteien auf.

Das Spiel wird nach dem Pfiff des Schiedsrichters durch einen Führer eröffnet. In der ersten Halbzeit eröffnet nach einem Spielgang *die* Partei den neuen Spielgang, die zu Beginn den Anwurf hatte. In der zweiten Halbzeit hat bei jedem neuen Spielgang die andere Partei den Anwurf.

Nach Halbzeit werden die Spielfelder gewechselt. Der Punkt, auf welchem bei Beendigung jeder Halbzeit der Ball angehalten oder gefangen wurde, wird durch ein Fähnchen bezeichnet, welches auf der Seitenlinie so aufgestellt wird, dass es die Spieler nicht stört.

Der Sieg wird durch die Zahl der gewonnenen Grenzen oder Male entschieden. Ist die Zahl die gleiche, so hat die Partei gewonnen, die am Schlusse der Halbzeiten den bessern Stand des Fähnchens erlangte.

VII. Die Spielregeln.

1. Der Ball kann beliebig geworfen werden.

Anmerkung 1. Bei weichen Bällen ist es verboten, den Überzug zusammenzuklemmen und als eine Art Henkel zu brauchen.

2. Bei Übungsspielen lasse man nach je 10—15 Minuten mit dem Rechtswurf und Linkswurf abwechseln.

2. Jede Partei hat abwechselnd einen Wurf; jeder Wurf, auch der Fehlwurf, gilt.

3. Der Ball wird von der Stelle aus, wo er aufgehoben wurde, und von dem Spieler, der ihn aufhob, wieder zurückgeworfen. (Vgl. Ziff. 6.)

Anmerkung. Um bei Übungsspielen zu verhindern, dass ein oder zwei gute Spieler das ganze Spiel an sich reissen, wird verfügt, dass die Spieler in festgesetzter Reihenfolge zum Werfen kommen oder dass der gleiche Spieler nicht zweimal nacheinander werfen darf.

4. Wer den Ball frei, d. h. bevor er den Boden berührt hat, auffängt, hat das Recht zu drei Laufsprüngen vorwärts mit nachfolgendem Ausfall zum Wurf.

5. Wird der Ball zurückgestossen, so muss er von der Stelle geworfen werden, von der aus er zurückgestossen wurde („Prellen" ist also nicht erlaubt).

6. Wirft eine Partei den Ball über die Seitengrenze hinaus, so wird er vom nächsten Spieler der Gegenpartei geholt und von dem Punkte der Seitengrenze aus geworfen, wo er sie überschritt.
7. Macht ein Spieler nach einem freien Fang mehr als drei Sprunglaufschritte, so erhält die Gegenpartei das Recht, zum nächsten Wurf um den doppelten Mehrbetrag vorzurücken.
8. Die Grenze ist erobert:
   a) wenn der Ball über sie hinwegfliegt oder rollt, sodass er hinter der Grenzlinie den Boden berührt. Auf die Höhe des Wurfes kommt es dabei nicht an;
   b) wenn der Spieler, der den Ball hinter der Grenze gefangen, mit drei Sprunglaufschritten die Grenze nicht mehr erreicht.
9. Die Grenze ist noch nicht erobert:
   a) wenn der Ball zwar die Grenze überfliegt, aber dann aufgefangen wird. (Über die Ausnahme vergl. Regel 8 *b*.)
   b) wenn der schief geworfene Ball in der Luft — hinter der Grenze — über die verlängert gedachte Seitenlinie fliegt.
10. In allen durch diese Regeln nicht berührten Fällen entscheidet der Schiedsrichter nach bestem Ermessen.

b) Grenzball mit dem kleinen Wurfball.

Der kleine Wurfball, ein Handball von 6—8 cm Durchmesser (Schlagball), eignet sich besonders für jüngere Schüler; doch entwickelt sich mit ihm auch bei ältern ein recht lebhaftes Spiel. Die *Regeln* bleiben dieselben wie beim Spiel mit dem grossen Wurfball. Für das *Fangen* können bei wachsender Spielfertigkeit folgende Bestimmungen aufgestellt werden:

1. Ein Fang ist gültig, wenn der Ball nicht mit dem Boden in Berührung kommt.
2. Ein Fang ist gültig, wenn der Ball frei aus der Luft mit beiden Händen gefangen wird und dabei nicht mit einem andern Körperteil als den Händen des Fangenden in Berührung kommt. Der von einem Gegenstande, von einem Mitspieler oder von der Hand des Fangenden abspringende Ball darf noch nachgefangen werden.
3. Ein Fang ist gültig, wenn der Ball nach den unter Ziffer 2 aufgestellten Bedingungen mit der rechten (linken) Hand gefangen wird.

Das *Spielfeld* muss länger sein als bei Grenzball mit dem grossen Wurfball. Ebenfalls ungenügend wäre die dort angegebene Aufstellung der

Spieler in zwei Linien. Sie zieht sich bei diesem Spiel mehr in die Tiefe als in die Breite; die Spieler stehen also in grossen Abständen hintereinander.

c) Schleuderball.

(Grenzball mit dem Schleuderball.)

Das *Spielfeld* muss 60—100 m lang und 20 bis 25 m breit sein. Die Absteckung ist gleich wie beim eigentlichen Grenzball. Bei Wettspielen sei die Anwurflinie 15 m von der Mittellinie entfernt.

Der *Schleuderball* hat ein Gewicht von 1—2 kg (für Wettspiele der Männer 2 kg). Er ist mit einer 33—35 cm langen, durchgehenden Schlaufe versehen.

Der Spielverlauf ist gleich wie bei Grenzball. Die dort gegebenen Regeln sind nur durch folgende drei zu ergänzen:

1. Jede Form des Schleuderwurfes ist gestattet.
2. Wenn ein Spieler mit Anlauf oder Vorhüpfen schleudert, so muss er so weit zurückgehen, als er Anlauf zu nehmen beabsichtigt; denn der Abwurf muss stets von der Stelle aus geschehen, wo der Ball gefangen, zurückgestossen oder aufgehalten wurde, bezw. auf-

gehoben wurde. (Vergl. Ziffer 5 und 6 bei Grenzball.)

3. Der Spieler, der den Ball zurückschleudert, kann dies von irgendeiner Stelle des Spielfeldes aus tun, die in gleicher Höhe mit der Stelle liegt, wo der Ball aufgefangen, zurückgestossen oder aufgehoben wurde, bezw. wo er die Seitengrenze überschritt.

B. Faustball.

I. Spielgedanke und Grundlagen des Spieles.

Das Faustballspiel gehört mit dem Tamburin- und Tennisspiel zu den sog. Hin- und Rückschlagspielen, deren Spielgedanken man auf jene Vorgänge im täglichen Leben zurückführen kann, bei denen im Kampf Mann gegen Mann Schlag um Schlag ausgewechselt wird, um den Gegner niederzuringen. Von diesen Kämpfen zählen diejenigen zu den nobeln und erlaubten, die, wie das Fechten und Boxen, mit bewaffneter Hand ausgeführt werden. Ihre Urform kommt, wenn auch verbotenerweise so doch recht häufig in den sog. Schlägereien vor.

Für das Faustballspiel lassen sich aus der soeben angedeuteten Spielidee folgende Grundlagen

ableiten: An dem Kampf beteiligt sich eine ganze Partei (4—5 Spieler). Jede Partei hat ein Feld, von dem aus allein sie gültige Schläge versetzen kann. Die Schläge führen nicht auf den Leib des Gegners, sondern auf einen grossen Hohlball. Ein Schlag hat nur Gültigkeit, wenn er in ganz bestimmter Form ausgeführt wird.

II. Das Spielfeld.

Das Spielfeld ist ein Rechteck, 50 m lang, 20 m breit, durch eine Mittellinie in zwei Felder von je 25 m Länge und 20 m Breite getrennt. Bei Damenabteilungen beträgt die ganze Länge 40 m. Für Übungsspiele im Schul- und Vereinsturnen können auch geringere Masse genügen.

Genau durch die Mitte des Spielfeldes wird zwischen zwei Malstangen in einer Höhe von 2 m über dem Boden eine hellfarbige Leine straff gespannt. Sie soll von allen Punkten des Spielfeldes deutlich sichtbar sein. Gleichlaufend zur Mittellinie wird in jedem Abschnitte in 2 m Entfernung von ihr eine Angabelinie gezogen.

Die Ecken des Spielfeldes dürfen *nicht* durch Fähnchen bezeichnet werden, da sie die Spieler hindern würden. Die Grenzlinien, Angabelinien und

Mittellinie müssen, mindestens bei Wettspielen, mit Kalkmilch oder Schlemmkreide bezeichnet werden. Die Zuschauer sollten auf den Längsseiten in einer Entfernung von 2 bis 3 m, auf den Kurzseiten von 3 bis 4 m weggehalten werden.

Der Boden des Spielfeldes muss von allen Unebenheiten und Hindernissen frei sein, da es sonst nicht möglich ist, den Winkel zu berechnen, unter dem der Ball aufspringt. Fester Erdboden mit durchlässigem Grunde ist am vorteilhaftesten.

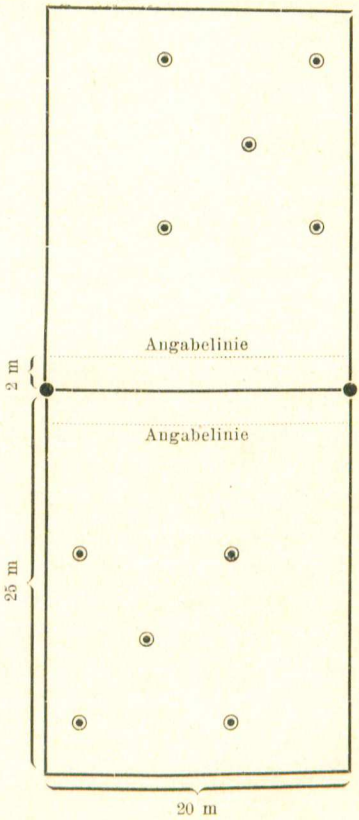


Fig. 2. Faustball

III. Die Spielgeräte.

1. *Der Faustball* ist ein hohler Lederball mit Gummiblase. Am besten nimmt man eine leichtere Sorte des Fussballs Nr. 5, der $22^1/_2$ cm Durchmesser hat. Der Ball soll vollkommen rund und nicht gar zu hart aufgeblasen sein.

2. *Die Malstangen.* Da es wichtig ist, dass die Leine stets straff gespannt bleibe, muss man den Malstangen und ihrer Aufstellungsart besondere Sorgfalt widmen. Wird stets der gleiche Platz zum Faustballspiel benützt — was aus verschiedenen Gründen sehr zu empfehlen ist — so kann die Leine am besten auf folgende Art befestigt werden: Mit genau 20 m Zwischenraum werden zwei Gasrohre von 6—7 cm Lichtweite und 50 cm Länge so in den Boden versenkt, dass ihr oberer Rand nicht ganz so hoch wie der Boden liegt. Die Öffnung wird nach dem Spiel durch eine gut schliessende, abnehmbare Blechkapsel gedeckt. In dieses Gasrohr hinein wird die *Malstange* gesteckt. Sie soll vierkantig, harthölzern, 3,6 m[1] hoch und 5—6 cm dick sein. In einer Höhe von 2 m wird eine erste Winkelschraube und 30 cm unten dran

[1] Der Malstange wird diese Höhe gegeben, damit sie auch bei Handball und Korbball dienen kann.

eine zweite angebracht. Das eine Ende der Leine wird an die obere Winkelschraube der ersten Malstange gehakt, das andere an der andern Malstange um die zwei Winkelschrauben geschlungen, bis mit einem Knoten ein passender Abschluss gemacht werden kann.

Wo das Eingraben eines Gasrohrs nicht erlaubt wird, muss man sich anders behelfen. Die Malstange erhält einen Fusspfosten, der ein bequemes Einschlagen in den Boden gestattet. Ein anderer Pfosten wird in 2 m Entfernung ausserhalb der Malstangen in den Boden getrieben. Die Leine wird vom Pfosten zur Malstange, von dieser zur andern Malstange und weiter zum andern Pfosten gespannt.

3. *Die Leine.* Zu empfehlen ist eine weisse Hanfschnur von etwa ½ cm Dicke. Bänder aus farbigem Stoff lassen sich nicht straff genug anspannen.

IV. Die Fertigkeiten (Technik) des Spiels.

Die grösste Kunst des ganzen Spiels liegt im Schlagen und Stossen des Balles aus jeder beliebigen Stellung heraus. Der Schlag darf mit der Faust oder dem Arm (Unter- und Oberarm) und der Stoss mit der Faust geschehen.

1. *Das Schlagen* geschieht in der Regel nach einem Rückschwingen des Armes mit gestrecktem Arm *von unten nach oben*. Man schlage mehr mit dem Unterarm und weniger mit der Faust. Zu einem schwächern Schlage verwendet man lieber die innere Breitseite des Unterarmes oder der Faust, zu einem stärkern die schmale Speich- oder Daumenseite. Flache und scharfe Bälle lassen sich besser mit einem *Schlage von oben nach unten* ausführen. Der Arm wird gebeugt oder gestreckt hochgehoben, und wenn sich der Ball etwas über Kopfhöhe befindet, schlägt man zu, am besten mit der innern Breitseite der Faust. Besonderer Übung bedarf das Schlagen über den Kopf mit der Flugrichtung des Balles abgewendetem Gesicht. Zur Verwendung kommen ebenfalls, wenn auch seltener, das Schlagen mit dem Handrücken, mit dem Ellbogen oder Oberarm und mit der Ellenseite des Unterarms. Sehr oft ist es nötig, den Ball in ganz niederer Lage zu schlagen; man geht dann in die tiefe Kniebeuge oder gar auf ein Knie nieder, versucht, den Ball mit einem mässig starken Schlag zu heben und springt dann auf die Seite, damit ein anderer Spieler ihn weiterspielen oder zurückschlagen kann.

2. *Das Stossen mit der Faust* ist nur aus-

nahmsweise zu verwenden; die Faust bewegt sich dabei in gerader Linie vom Körper weg und der Ball wird mit den Fingerknöcheln getroffen. Die Wirkung des Stosses ist nicht so sicher zu berechnen, doch lässt sich hie und da in bedrängter Lage keine andere Bewegung mehr ausführen.

Es genügt nicht, das Schlagen und Stossen nur mit einem Arm zu lernen; ein tüchtiger Spieler muss danach trachten, die Bälle links und rechts gleich gut „nehmen“ zu können.

Das Berechnen des Sprungwinkels erfordert in erster Linie scharfes Beobachten der Drehung des Balles im Fluge. Dreht er sich im Sinne der Flugrichtung oben herum vorwärts, so springt er mit ungefähr gleich grossem Winkel in dieser weiter; dreht er sich in entgegengesetztem Sinne zur Flugrichtung unten herum rückwärts, dann springt er steil oder gar rückwärts auf.

Zum Angeben wird der Ball mit der einen Hand etwas über Kopfhöhe aufgeworfen, die andere Hand holt unterdessen zum Schlage aus. Der Ball darf von unten oder oben getroffen werden. Meist schlägt man kräftig zu.

Beim Zuspielen verwendet man in der Regel schwächere Schläge. Viele Spieler benützen dabei

mit Vorliebe den Schlag von oben; bei niedern Bällen beugen sie sich stark in die Knie.

Das Zurückschlagen des Balles ins gegnerische Feld geschieht gewöhnlich mit kräftigem Schlage von unten oder oben her; eine besondere Form ist jedoch nicht vorgeschrieben.

V. Die Kampfweise (Taktik) des Spiels.

Sie ist für beide Parteien gleich und erstreckt sich auf das Angeben, Zurückschlagen und Zusammenspielen.

1. Das Angeben und Zurückschlagen.

Bei Wettspielen überlässt man das Angeben dem sichersten Spieler, doch sollte dieser stets Vorderspieler sein. Bei Übungsspielen sollen alle Spieler zum Angeben kommen, Hinter- und Vorderspieler müssen darum von Zeit zu Zeit die Plätze wechseln. *Sowohl beim Angeben wie beim Zurückschlagen soll der Spieler bestrebt sein, den Ball so ins feindliche Feld zu schicken, dass dem Gegner ein Zurückschlagen möglichst erschwert wird.* Vor allem gilt diese Regel für das Spiel unter Männer- oder Jünglingsabteilungen. Bei Damen- oder Mädchenabteilungen mag unter Umständen ein weniger scharfes Spielen besser am

Platze sein. Dem Gegner wird das Zurückschlagen erschwert, wenn der Ball gegen die Seiten- oder Hintergrenze gespielt wird. Merkt man während eines Wettspiels, dass einer der Hinterspieler des Gegners schwächer ist als der andere, so werden die Bälle dem Schwächern zugespielt. Oft bietet auch die Art der Aufstellung der gegnerischen Spieler eine Blösse, die man rasch ausnützen kann. Ist der Ball beim Angeben gewöhnlich nach hinten gespielt worden, so lässt sich der Gegner oft durch einen Schlag überraschen, der den Ball ganz schwach über das Seil und sehr nahe zur Mittellinie bringt. Auch die Beschaffenheit des Bodens ist zu beachten; es können im gegnerischen Felde Stellen sein, von denen der Ball unregelmässig aufspringt; wenn der Schiedsrichter nichts Besonderes bestimmt, so spiele man auf diese Stellen los.

Das Streben, dem Gegner „schwere" Bälle zu schicken, soll jedoch nicht auf Kosten der Sicherheit des Schlagens geschehen und besonders bei Abteilungen, die nicht für Wettspiele üben, kommt diese Kampfweise weniger in Betracht.

2. *Das Zusammenspielen.*

Hier gilt der Grundsatz: Bereit sein ist alles. Schon die Aufstellung der Spieler ist von Bedeu-

tung. Auf jeden Fall sind Vorder- und Hinterspieler auszuscheiden. *Ein* Hinterspieler allein hat zu viel zu tun, darum stellt man gewöhnlich zwei Spieler in den hintern Teil des Feldes und hat dann vorne noch 2—3 Vorderspieler. Die „Flügel" sollen im allgemeinen 4—5 m hinter der Mittellinie, der Mittelmann etwa 8—10 m hinter der Mittellinie Aufstellung nehmen. Als Hauptregel beim Zusammenspielen merke man sich: *Jeder Spieler nimmt nur den Ball an,* der in sein Gebiet hineinfliegt. Für Anfänger ist es von Vorteil, wenn man ihnen ihr Gebiet durch Einritzen von Linien genau umschreibt. Auch geübte Spieler müssen sich vor jedem Spiel über ihre „Interessensphäre" verständigen und besondere Rücksicht auf diejenigen nehmen, die z. B. links besser spielen als rechts. Ausnahmen von obiger Regel ergeben sich beim Spielen von selbst.

Ferner achte man darauf, dass man zum Schlagen nicht zurück-, sondern vorwärtslaufe und führe einen einmal gefassten Beschluss, zu spielen, auch ohne Zaudern aus. Wer den Ball geschlagen hat, mache dem Nebenspieler Platz.

Die *Hinterspieler* haben die in den hintern Teil des Feldes geschlagenen Bälle den Vorderspielern zuzuspielen. Gewöhnlich schlagen sie sie

dem Mittelmann zu. Sie müssen sich besonders davor hüten, die Bälle zu weit nach vorne zu treiben; ein schwacher, hoher Schlag genügt meist. Schlägt der Ball nahe bei der Mittellinie auf, dann springt er gerne unter der Leine durch oder auch ohne dass er noch berührt werden kann, über die Leine weg. In beiden Fällen ist er tot. Zum Zurückschlagen des Balles über die Leine kommen die Hinterspieler nur selten und sollen auf keinen Fall ihren Ruhm in dieser Kampfart suchen, sondern sich mit dem Zuspielen begnügen. Damit sie nur ausnahmsweise rückwärts laufen müssen, stellen sie sich nach der Hintergrenze auf. Gelingt es einem Hinterspieler nicht, den Ball nach vorn zu schaffen, so versucht es der andere und erst jetzt treten die Vorderspieler in Aktion.

Die Vorderspieler haben die Aufgabe, die in ihr Gebiet einfallenden Bälle sofort zurückzuschlagen oder wenn nötig zuzuspielen und die ihnen von hintenher zugespielten Bälle aufzunehmen und über die Leine zu befördern. Sie können ihre Aufgabe nicht recht erfüllen, wenn sie sich zu nah der Mittellinie aufstellen.

Vorder- und Hinterspieler haben stets jeden vom Gegner herübergeschickten Ball mit den Augen zu verfolgen. Fliegt er hoch, so lassen ihn die

Vorderspieler ruhig über ihre Köpfe wegfliegen, verfolgen dann genau die Arbeit der Hinterspieler und nehmen ihnen schliesslich den Ball ab. Es ist sehr unzweckmässig, den Ball sofort aus der Luft zurückzuschlagen. Die direkten Schläge geraten höchst selten.

VI. Erleichterungen und Schwierigkeitsstufen für die Einübung des Spiels.

Bei der Einübung des Spiels kommt es in erster Linie darauf an, dass der Ball überhaupt hin- und zurückgeschlagen werde. Das geht anfangs nicht so leicht; denn auch gewandte Turner, die noch wenig gespielt haben, hauen manchmal in urkomischer Weise daneben. Um den Ball nicht jeden Augenblick tot werden zu lassen, gestattet man als

I. Schwierigkeitsstufe: Jeder Spieler darf den Ball wieder schlagen, wenn zwischenhinein ein anderer geschlagen hat. Doch darf der Ball zwischen jedem Schlage nur einmal den Boden berühren, sonst ist er tot.

II. Schwierigkeitsstufe: Jeder Spieler darf den Ball in einem Gang nur einmal schlagen. Durch die ersten Schläge soll er zu den Vorderspielern gebracht und durch die letzten über die Leine geschafft werden.

III. Schwierigkeitsstufe: Der Ball darf im gleichen Gang nur viermal und vom gleichen Spieler nur einmal geschlagen werden.

IV. (letzte) Stufe: Der Ball darf im gleichen Gang nur dreimal und vom gleichen Spieler nur einmal geschlagen werden.

VII. Zahl der Spieler. Spieldauer.

Zu einer Wettspielmannschaft gehören 5 Spieler. Tritt eine Mannschaft nicht vollzählig an, so ist die Gegenpartei nicht verpflichtet, Spieler zurückzustellen. Eine Mannschaft ist nicht wettspielberechtigt, wenn sie weniger als 4 Spieler hat. Sie ist berechtigt, sich bis zur Halbzeit zu ergänzen. Ein Austausch von Spielern darf nicht stattfinden. — Auch Übungsspiele sind bei weniger als 4 Spielern auf jeder Seite schwer durchzuführen. Dagegen sollten mehr als 5 Spieler nur ausnahmsweise zu einer Partei gehören.

Ein Wettspiel dauert zweimal 15 Minuten; nach der ersten Viertelstunde werden die Spielfelder gewechselt. Die Partei, die bei Beginn einer Spielhälfte angibt, hat am Schlusse jeder Halbzeit das Recht auf den letzten Rückschlag; erst nachdem dieser ausgeführt ist, schliesst der Schiedsrichter das Spiel durch einen Pfiff.

VIII. Die Spielregeln.

a) Das Angeben.

1. Durch das Los wird bestimmt, welcher Partei zu Anfang des Spiels die Wahl des Platzes zukommt. Diese muss zur Eröffnung des Kampfes den Ball angeben. Nach dem Spielfeldwechsel gibt die andere Partei an. Der Schiedsrichter eröffnet zu Beginn und nach der Halbzeit das Spiel durch einen Pfiff.
2. Das Angeben muss in der Weise erfolgen, dass der Ball senkrecht in die Höhe geworfen und während des Niederfallens mit Faust oder Arm so geschlagen wird, dass er frei über die Leine weg in das feindliche Spielfeld fliegt.
3. Welcher Spieler den Ball angibt, ist gleichgültig; nur muss er sich dabei mit beiden Füssen hinter der Angabelinie befinden.
4. Bei einer Fehlangabe muss der Ball von derselben Partei so lange angegeben werden, bis eine regelrechte Angabe erfolgt.
5. Der angegebene Ball ist *schlecht* angegeben und also ungültig:
   a) wenn er nicht über die Leine fliegt, sondern ins eigene Spielfeld zurückfällt (vergl. 13).

b) wenn er über die seitliche oder hintere Grenze des gegnerischen Feldes geschlagen wird, ohne dass er den Boden des feindlichen Feldes oder einen Gegner berührt hat (über die Grenzlinie vergl. 8 *h*);

c) wenn er unter der Leine durchfliegt;

d) wenn er im Fluge die Leine oder eine Malstange streift;

e) wenn der Spieler beim Angeben nicht mit beiden Füssen hinter der Angabelinie stand;

f) wenn der Spieler beim Angeben die Leine berührt.

6. Für jeden schlecht angegebenen Ball wird der angebenden Partei ein Punkt abgezogen.

b) Das Zurückschlagen.

7. Ein Ball ist regelrecht zurückgeschlagen, wenn er nach einem regelrechten Schlage die Leine frei überfliegt und im Spielfeld des Gegners bleibt, so dass er bei ungehindertem Fluge dort zu Boden kommen würde. Wenn letzteres zweifelhaft ist, der Ball aber von der empfangenden Partei geschlagen wird, so gilt er als gültiger Ball.

Wird bei Übungsspielen eine der Spielfeldgrenzen durch eine Bretterwand oder eine Mauer gebildet, so kann der gegen diese fliegende Ball, wenn er den Boden vorher nicht berührt hat, zurückgewiesen werden, es bleibt also der Partei, welcher der Ball zugeschlagen wurde, überlassen, ihn anzunehmen oder nicht. In jedem Fall aber muss der Ball, wenn er richtig zurückgeschlagen wurde, gezählt werden.

Fliegt der Ball gegen ein innerhalb des Feldes befindliches Hindernis, so dass es nicht möglich ist, ihn zurückzuschlagen, so muss er noch einmal angegeben werden. Ereignet sich dieser Zufall bei einem sonst richtig zurückgeschlagenen Ball, so wird derselbe zwar gezählt, muss aber neu angegeben werden.

8. Der Ball ist tot und darf nicht weiter gespielt werden:

a) wenn er mehr als einmal den Boden berührt, ohne inzwischen von einem Spieler geschlagen zu sein;

b) wenn er im ganzen mehr als dreimal auf einer Seite des Spielfeldes geschlagen wird;

c) wenn er die Malstange oder die Leine streift, oder unter der Leine durchgeht;

d) wenn der Spieler beim Schlage mit dem Arm die Leine berührt;

e) wenn er von demselben Spieler zweimal berührt wird;

f) wenn der Spieler beim Schlagen die Faust öffnet oder den Daumen spreizt;

g) wenn der Ball mit einem andern Körperteil, als mit Faust oder Arm des Spielers oder mit dessen beiden Händen oder Armen gleichzeitig in Berührung kommt;

h) wenn er ausserhalb des Spielfeldes den Boden berührt; ein Ball auf der Grenze ist noch gültig (vergl. 5 *b*);

i) wenn er vom Boden aus, ohne nochmals geschlagen zu sein, über die Schnur weg in das Spielfeld des Gegners gelangt ist.

Für die Entscheidung, ob der Ball tot sei, hat man sich die beiden feindlichen Spielfelder in der Luft durch eine in der Mittellinie auf dem Spielfeld senkrecht errichtete Ebene getrennt zu denken. Überschreitet ein Ball diese Mittelebene unter, über oder seitwärts von der Leine, ohne dass er durch einen gültigen Schlag ins gegnerische Feld befördert wäre, so ist er tot. Er darf also nicht aus dem gegnerischen Felde unter der Leine weg ins eigene Feld zurückgespielt werden. Dagegen ist der Stand des Schlägers im Moment des Rückschlagens gleichgültig.

9. Ein toter Ball muss von der Partei, die den Fehler gemacht hat, durch neues Angeben wieder ins Spiel gebracht werden.

Beim Zurückbefördern soll der Ball nicht geschlagen, sondern geworfen werden.

10. Ist der Ball beim Versuche, ihn zurückzuschlagen, in der Luft über Seiten- oder Hintergrenze des eigenen Spielfeldes hinausgeflogen, so darf er, solange er draussen den Boden noch nicht berührt hat, weiter gespielt werden, also sowohl einem Freunde zugespielt, als auch sofort über die Leine geschlagen werden.
11. Fliegt ein richtig zurückgeschlagener Ball, ehe er den Boden des gegnerischen Spielfeldes berührt, durch den Wind unterhalb der Leine ins Spielfeld des Schlägers zurück, so wird er zwar gezählt, muss aber neu angegeben werden. Wenn das bei einem angegebenen Ball vorkommt, so wird die Angabe wiederholt, ohne als Fehlangabe gerechnet zu werden.

IX. Entscheidung des Sieges.

Diejenige Partei, die in der vorgeschriebenen Zeit die meisten Punkte erzielt, hat gewonnen. Bei gleicher Punktzahl ist das Spiel unentschieden. Muss bei besondern Veranstaltungen, z. B. Meisterschaftsspielen usw., eine Entscheidung herbeigeführt werden, so kann nach Übereinkunft mit jedesmaligem Seitenwechsel so oft 2×3 Minuten weitergespielt werden, bis ein Sieg auf einer Seite vorliegt.

Bei Übungsspielen wird gewöhnlich nach Partien zu 20 Punkten gespielt. Die Partei, die zuerst diese Zahl erreicht, hat gesiegt. Nach jeder Partie werden die Plätze gewechselt.

Um Irrtümer zu vermeiden, werden die Punkte laut gezählt, z. B. 7 : 4, 8 : 5, 8 : 6 usw. und ungültige Bälle sofort abgezogen.

X. Schiedsrichter. Buchführung.

Zu einem Wettspiel sind ein Schiedsrichter, zwei Linienrichter und zwei Schreiber notwendig.

Der Schiedsrichter eröffnet und schliesst das Spiel, und befiehlt den Wechsel nach Halbzeit. Er entscheidet über die Gültigkeit der Bälle und diktiert sie den Schreibern.

Die Linienrichter stehen einander gegenüber in zwei Ecken des Spielfeldes. Mit einem Fähnchen, durch Hochhalten der Hand usw., melden sie dem Schiedsrichter die über die Grenze getretenen ungültigen Bälle.

Die Schreiber stellen sich neben dem Schiedsrichter auf, notieren nach seinen Anordnungen und vergleichen die Liste von Zeit zu Zeit.

Zum Anschreiben bedient man sich eines beliebigen Notizblattes, das man durch eine senk-

rechte Linie halbiert, um die Punkte für die links vom Schiedsrichter stehende Partei auf der linken, für die andere Partei auf der rechten Blatthälfte aufzuschreiben. Jeder Punkt wird durch einen senkrechten Strich gezeichnet. Wird ein Ball durch schlechtes Angeben ungültig, so macht man aus dem vorhergehenden Strich eine Null.

Zwischen je fünf Striche zieht man eine längere, dünnere Linie und schreibt je 10 Striche auf eine Linie, z. B.:

Partei A		Partei B	
IIIII	IIOII	IIIII	IIIIO
IIIIO	IIIII	IOIII	IOOII

Partei A: 18 Punkte; Partei B: 16 Punkte.

IDS Bibliotheken Bern
BM 2 390 515

Von **J. Steinemann**
Gymnasial-Turnlehrer in Bern
ist im Verlag von **A. Francke** in **Bern** ferner erschienen:

Rumpfübungen

Lehrbuch für das Schul- und Vereinsturnen, sowie zum **Selbstgebrauch.** Nach *schwedisch-dänischem System in deutscher Turnsprache.* 99 S. mit 72 Abbildungen nach Naturaufnahmen. 1910. Kart. Preis Fr. 3.—; M 2.50.

Vorbilder für das Haltungs-Turnen

7 Folio-Tafeln auf feinem Karton 38 × 24 cm. mit 58 Figuren aus „Rumpfübungen". Mit Geleitwort. In Umschlag.
Preis Fr. 1.80; M 1.40.
Preis für Tafeln und Text („Rumpfübungen") zusammen Fr. 4.—; M 3.20.

Aus den **Pressurteilen** über **„Rumpfübungen":**

„Die Rumpfübungen, den wertvollsten Teil der schwedischen Gymnastik, in deutscher Sprache und — unter Zugabe von Eigenem — in einer uns deutschen Turnlehrern handlichen Gliederung geboten zu haben, ist das Verdienst des Berner Gymnas.-Turnlehrers *Steinemann.* Sein Buch wird bei seiner klaren Anlage, bei der vernünftigen Einordnung der Rumpfübungen in den ganzen Verlauf der Turnstunde und durch die vollendeten 72 künstlerischen Bilder **eines unserer besten deutschen Turnbücher** werden."

Sem.-Lehrer *Br. Behr* in *Schleiz*
i. d. „Pädagog. Blättern für Lehrerbildung".

„Über alles Lob erhaben sind die 72 prachtvollen Abbildungen (Autotypien auf mattem Papier). **Jede einzelne Stellung ein Kunstwerk.** Die Modelle von seltener Schönheit in bezug auf die Proportionen im ganzen wie in Haltung, Bewegung und Ausbildung der Muskulatur. **Einfach klassisch und nicht zu überbieten."**

Prof. *Max Guttmann,* Wien
i. d. „Österreichischen Mittelschule".

A R